

KOMPETENSI GURU PPKN DALAM PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA SATUAN PENDIDIKAN SMP NEGERI 2 BAROMBONG KABUPATEN GOWA

A. Sri Yuliarti¹ H. Mustari² H. Sangkala Ibsik³

Jurusan Pendidikan Hukum dan Kewarganegaraan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Makassar

Email: andisriyuliarti05@gmail.com

Email: mistari311265@gmail.com

Email: sangkala@unm.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji (i) kompetensi guru PPKn dalam merancang model pembelajaran *Team Games Tournament* Pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Barombong Kabupaten Gowa. (ii) kompetensi guru PPKn dalam menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* Pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Barombong Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini tergolong penelitian kualitatif. Adapun sumber data diperoleh dari guru PPKn, dan peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (i) Kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Barombong sudah memenuhi 3 kriteria kompetensi guru yaitu (1) Knowledge Criteria, (2) Performance Criteria, dan (3) Produk Criteria. (ii) Kompetensi guru PPKn dalam menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Barombong Kab. Gowa, sudah terlaksana namun masih kurang optimal, hal ini disebabkan karena adanya kelas dengan jumlah peserta didik yang terlalu banyak.

Kata Kunci: Kompetensi Guru, Model, *Team Game Tournament*.

Abstract: This study aims to (i) determine the competence of PPKn teachers in designing and implementing the Team Games Tournament learning model in the education unit of SMP Negeri 2 Barombong, Gowa Regency. (ii) knowing the use of the Team Game Tournament learning model at SMP Negeri 2 Barombong, Gowa Regency. This type of research is classified as qualitative research. The data sources were obtained from PPKn teachers, and students. The data collection techniques used were observation techniques, interview techniques, and documentation techniques. The results showed that: (i) The competence of the teacher in designing and implementing the Team Game Tournament learning model at the SMP Negeri 2 Barombong education unit has met 3 criteria for teacher competency, namely (1) Knowledge Criteria, (2) Performance Criteria, and (3) Product Criteria. (ii) Competency of PPKn teachers in using the Team Game Tournament learning model in the education unit of SMP Negeri 2 Barombong Kab. Gowa, has been implemented but is still not optimal, this is because there are classes with too many students.

Keyword: Competence Teacher, Model, Team Game Tournament.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal utama dalam kehidupan umat manusia. Melalui pendidikan, transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi dapat berlangsung secara

berkesinambungan dari generasi kegenerasi menuju peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Dalam undang-undang No: 20 tahun 2003 pada Bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan matapelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berakhlak yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Keberhasilan peserta didik dalam menguasai pelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri maupun yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor yang berasal dari diri peserta didik antara lain sikap peserta didik, bakat, tingkat kecerdasan dan minat belajar peserta didik sedangkan faktor yang berasal dari luar peserta didik antara lain faktor sosial, budaya dan lingkungan.

Dalam mendidik setiap guru dituntut untuk memiliki empat kompetensi mengajar, diantaranya: kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi profesional, dan kompetensi pedagogik. Pada kompetensi pedagogik, guru diharapkan mampu untuk menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, model, dan teknik pembelajaran. Salah satu dari mata pelajaran tersebut yang diajarkan di sekolah adalah pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Indonesia sehingga guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat.

Sebagai satuan pendidikan di SMP Negeri 2 Barombong memiliki permasalahan terkait dengan pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII.b, dari hasil pengamatan peneliti, ditemukan bahwa dalam pembelajaran PPKn terdapat beberapa permasalahan. Masalah yang paling mendasar yang dikeluhkan oleh peserta didik adalah

peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, karena aktivitas peserta didik hanya sebatas mendengarkan penjelasan dari guru saja tanpa peran yang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan (1) rendahnya minat peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran PPKn, ini ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang cenderung bermain-main sendiri saat proses pembelajaran berlangsung (2) rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep materi pelajaran PPKn yang diajarkan, ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Peserta didik belum mampu memenuhi batas kriteria ketuntasan minimal yaitu dengan standar 75 (KKM).

Menurut Embron, Yohny, Imas (2017:P.140) kompetensi adalah kemampuan individu untuk melaksanakan suatu pekerjaan dengan benar dan memiliki keunggulan yang didasarkan pada hal-hal yang menyangkut pengetahuan, keahlian dan sikap. Kompetensi merupakan perilaku rasional guna mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Dengan demikian, suatu kompetensi ditujukan oleh penampilan atau unjuk kerja yang dapat dipertanggungjawabkan (rasional) dalam upaya mencapai tujuan. Wina Sanjaya, 2008 dalam Getteng (2011:29).

Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan dan keterampilan yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Goldon, dalam Mulyasa (2005) Setidaknya ada tiga kompetensi yang harus dimiliki guru dalam mengajar yaitu : (1) *Knowledge Criteria*, yakni kemampuan intelektual yang dimiliki seorang guru yang meliputi penguasaan materi pelajaran, pengetahuan mengenai cara mengajar, pengetahuan mengenai belajar dan tingkah laku individu, pengetahuan tentang bimbingan dan penyuluhan, pengetahuan tentang kemasyarakatan dan pengetahuan umum. (2) *Performance Criteria* adalah kemampuan guru yang berkaitan dengan berbagai keterampilan mengajar, membimbing menilai, menggunakan alat bantu pengajaran, bergaul dan berkomunikasi dengan siswa (3) *Product Criteria*, yakni kemampuan guru dalam mengukur kemampuan dan memajukan peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Anderson S & Ball S (1978 :3), kompetensi guru adalah himpunan pengetahuan, kemampuan, dan keyakinan yang dimiliki seorang guru dan ditampilkan dalam situasi mengajar.

Guru adalah poros utama pendidikan, yang menjadi penentuan kemajuan suatu Negara di masa depan. Secara umum, tugas guru adalah mengajar peserta didik agar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang pelajaran. Selain itu guru juga mempunyai tanggung jawab dalam mendidik peserta didik agar mempunyai sikap dan tingkah laku baik di lingkungan sekolah ataupun masyarakat.

Tugas maupun fungsi guru merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Akan tetapi, tugas dan fungsi seringkali disejajarkan sebagai peran. Menurut UU No.20 Tahun 2003 dan UU No.14 Tahun 2005, peran Guru adalah sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pengarah, pelatih, penilai, dan pengevaluasi dari peserta didik.

Menurut Hamzah dan Nina (2016:3-6) Peran guru dalam dunia pembelajaran juga tidak kalah penting, mengingat seorang guru akan berperan sebagai: (1) motivator, (2) administrator, (3) evaluator.

Wina Sanjaya (2008) dalam Getteng (2011:32), mengemukakan bahwa Kompetensi-kompetensi tersebut meliputi :

1. Kompetensi pedagogik
 - a) Pemahaman wawasan atau landasan kependidikan
 - b) Pemahaman terhadap peserta didik
 - c) Pengembangan kurikulum/silabus
 - d) Perencanaan pembelajaran
 - e) Pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis
 - f) Pemanfaatan teknologi pembelajaran
 - g) Evaluasi belajar dan
 - h) Pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang di miliki.
2. Kompetensi Kepribadian
 - a) Mantap
 - b) Stabil
 - c) Dewasa
 - d) Beribawa
 - e) Berakhlak mulia
 - f) Menjadi teladan peserta didik
 - g) Arif dan Bijaksana
3. Kompetensi Sosial
 - a) Berkomunikasi lisan, tulisan, dan isyarat

- b) Mengusahakan ditekologi komunikasi dan informasi secara fungsional
- c) Bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan orang tua/wali peserta didik, dan
- d) Bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar.

4. Kompetensi Profesional

Profesional merupakan kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Arends dalam Trianto, 2010 : 51).

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seseorang guru dan peserta didik, dimana antar keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Trianto, 2011:17).

Model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”. Jadi model adalah suatu kerangka prosedur yang sitematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar mengajar dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, sebagai pedoman bagi guru untuk merencanakan aktivitas belajar pembelajaran (Soekanto, 2000 : 10).

Menurut Ibrahin dalam Trianto (2009: 62) bahwa belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antara siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan peserta didik dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai

enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Menurut Suprijono (2009: 54) "Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru". Pembelajaran Kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang di dalamnya mengondisikan para siswa untuk bekerja sama di dalam kelompok - kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar. Keberhasilan belajar dari kelompok bergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun kelompok.

Roger dan David Johson dalam Rusman (2012: 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut.

1. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung spada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus di kerjakan dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok

dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Pembelajaran kooperatif ini mempunyai ciri-ciri tertentu dibandingkan dengan model lainnya. Suprihatiningrum (2012: 196) merumuskan model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah
3. Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin, yang beragam dan
4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

Tujuan belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok, karena siswa bekerja dalam suatu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan - keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah (Trianto, 2009: 57).

Menurut Jonshon dan Sutton dalam Trianto (2009: 60) terdapat lima unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Saling ketergantungan yang bersifat positif
2. Interaksi antar siswa yang semakin meningkat
3. Tanggung jawab individual
4. Ketrampilan interpersonal dan kelompok kecil.

Konsep utama dari belajar kooperatif menurut Slavin dalam Trianto (2009 : 61) adalah sebagai berikut:

- 1) Penghargaan kelompok,
- 2) Tanggung jawab,
- 3) Kesempatan yang sama untuk sukses.

Team Game Tournament salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Priansa (2017:316) mengatakan bahwa keunggulan yang dalam pembelajaran ini adalah:

1) memperluas wawasan peserta didik, 2) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain, 3) Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar mengajar, 4) Peserta didik menjadi semangat dalam belajar 5) pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, melainkan juga melalui konstruksi oleh peserta didik itu sendiri, 6) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti kerja sama, toleransi, serta bisa menerima pendapat orang lain, 7) hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi, 8) pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor, peserta didik dalam belajar dan bekerja sama.

Sedangkan Kelemahannya, adalah:

1) Bagi para pengajar pemuda, model ini menumbuhkan waktu yang banyak, 2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen, 3) Peserta didik terbiasa belajar dengan adanya hadiah, 4) Kemungkinan besar permainan akan dikuasai oleh peserta didik yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri, 5) Tidak semua guru memahami cara peserta didik melakukan permainan, 6) Ruang kelas menjadi ramai dan mengganggu ruangan lain, 7) Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar, 8) Peserta mendapat informasi yang terbatas.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang memuat nilai-nilai karakter kebangsaan. PPKn adalah nama dari suatu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah. PPKn berusaha membina perkembangan moral anak didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat mewujudkan dalam kehidupannya sehari-hari, (Daryono, 2008: 1).

Menurut Bakri (2012: 3) "Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia".

Menurut Winataputra (2008: 120) bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi penuh nalar dan tanggungjawab dalam kehidupan politik dan warga dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga negara yang aktif dan penuh tanggung jawab

memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta.

Menurut Winarno (2014: 31), ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa
2. Norma, hukum, dan peraturan
3. Hak asasi manusia
4. Kebutuhan warga negara
5. Konstitusi Negara
6. Kekuasaan dan politik
7. Pancasila, dan
8. Globalisasi.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Demi menghindari kesalahpahaman dalam mendefinisikan dan memahami penelitian ini, maka calon peneliti memaparkan pengertian beberapa variabel yang dianggap penting, antara lain:

1. Kompetensi guru PPKn dalam hal ini adalah:
 - a. Knowledge Criteria yakni kemampuan intelektual seorang guru, meliputi : penguasaan materi, pengetahuan, mengenai cara belajar, pengetahuan mengenai belajar dan tingkah laku individu, pengetahuan tentang bimbingan dan penyaluran, pengetahuan tentang kemasyarakatan dan pengetahuan umum.
 - b. Performance Criteria yakni keterampilan guru, meliputi : keterampilan mengajar, membimbing, menilai, menggunakan alat bantu pengajaran, bergaul dan berkomunikasi dengan siswa.
 - c. Produk Criteria yakni, kemampuan guru dalam mengukur kemampuan dan memajukan peserta didik.
2. Yang dimaksud dengan Kompetensi guru PPKn dalam menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* oleh guru PPKn dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pemahaman guru PPKn dalam pemanfaatan model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam materi ajar PPKn oleh guru PPKn pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Barombong Kabupaten Gowa.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Barombong. Adapun jenis dan sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini antara lain:

(1) Guru, (2) Peserta didik. Sedangkan sumber data sekunder buku-buku, media massa, dan media cetak lainnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui tiga cara yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun analisis utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kualitatif, yaitu mengidentifikasi, menemukan, dan menafsirkan berbagai temuan-temuan fakta yang terjadi di lapangan. Hasil analisis data selanjutnya dideskripsikan atau digambarkan sesuai dengan masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Langkah – langkah yang digunakan dalam menganalisis antara lain: (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) *verivication*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kompetensi Guru PPKn dalam merancang dan melaksanakan model *Team Game Tournament* pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Barombong

Guru adalah orang yang berwenang dan bertanggung jawab atas pendidikan muridnya. Ini berarti guru harus memiliki dasar-dasar kompetensi sebagai wewenang dan kemampuan dalam menjalankan tugasnya. Oleh karena itu kompetensi harus mutlak dimiliki guru sebagai kemampuan, kecakapan dan keterampilan mengelola pendidikan. Guru harus memiliki kompetensi sesuai dengan standar kompetensi guru. Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, ketrampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugasnya. Kemampuan mengajar guru sebenarnya merupakan pencerminan guru atas kompetensinya.

Ada tiga kompetensi yang harus dimiliki guru dalam mengajar yaitu (1) Knowledge Criteria (kemampuan intelektual guru), (2) Performance Criteria (keterampilan guru), dan (3) Product Criteria (kemampuan guru dalam mengukur dan memajukan peserta didik).

Berdasarkan dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa guru mampu menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar dan memberi kesempatan peserta didik dalam menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang telah disiapkan dan memperhatikan respon peserta didik yang belum/kurang memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Sehingga membuat peserta didik lebih kreatif dalam menyampaikan gagasannya.

2. Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Barombong

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* di sekolah SMP Negeri 2 Barombong sangat memudahkan peserta didik. Model pembelajaran *Team Game Tournament* mampu membuat peserta didik lebih berperan aktif dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa, sehingga diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi.

Dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga peserta didik bergairah belajar. Berkat adanya game dan tournament yang menjadi karakteristik *Team Game Tournament* membuat peserta didik antusias selama proses pembelajaran karena peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik. Selain itu model pembelajaran *Team Game Tournament* memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping

menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Pembelajaran *Team Game Tournamen* pada mata pelajaran PPKn dirasakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar, selain itu model pembelajaran *Team Game Tournamen* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Namun tidak semua guru menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournamen* sehingga kesimpulan terakhir menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournamen* di SMP Negeri 2 Barombong sangat terdorong minat belajar peserta didik meskipun masih ada guru belum menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournamen* karna belum menguasai model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara model pembelajaran *Team Game Tournamen* tidak hanya membuat peserta didik cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi peserta didik berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya sehingga menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya serta penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournamen* membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di bandingkan model lain. Karna guru memberikan sebuah penghargaan kelompok dan membuat peserta didik lebih senang mengikuti pembelajaran karna adanya permainan dan tournament. Sehingga menjadi alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kompetensi Guru PPKn dalam merancang dan melaksanakan model *Team Game Tournament* pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Barombong

Kompetensi merupakan suatu kemampuan atau kecakapan yang dimiliki seorang dalam melaksanakan tugasnya. Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru ada empat kompetensi yaitu kompetensi (1) pedagogik, (2) kepribadian, (3) sosial, dan (4) profesional. Kompetensi yang digunakan oleh PPKn dalam penggunaan model *Team Game Tournamen* adalah kompetensi pedagogik (UU No 14 tahun 2005;

Permendiknas No 16 tahun 2007). Yang dimaksud dengan kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi Pedagogik pada dasarnya adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi Pedagogik merupakan kompetensi khas, yang akan membedakan guru dengan profesi lainnya dan akan menentukan tingkat keberhasilan proses dan hasil pembelajaran peserta didiknya.

Kompetensi ini terdiri dari berbagai komponen bahwa ada empat kompetensi yang harus dimiliki guru, yaitu:

1. Mempunyai pengetahuan tentang belajar tingkah laku manusia.
2. Mempunyai pengetahuan dan menguasai bidang studi yang dibinanya.
3. Mempunyai sikap yang tepat tentang dirinya, sekolah, teman sejawat dan bidang studi yang dibinanya.
4. Mempunyai kemampuan tentang teknik mengajar

Ada empat yang harus dikuasi oleh guru, meliputi:

1. Menguasai bahan pelajaran,
2. Kemampuan mendiagnosa tingkah laku siswa,
3. Kemampuan melaksanakan proses pembelajaran,
4. Kemampuan mengukur hasil belajar siswa.

Dalam meningkatkan keberhasilan proses hasil pembelajaran model pembelajaran yang digunakan adalah ada 3 kompetensi yang harus dimiliki seorang guru dalam mengajar yaitu : (1) Knowledge Criteria (kemampuan intelektual guru), (2) Performance Criteria (keterampilan Guru), (3) Product Criteria (kemampuan mengukur dan memajukan peserta didik). Kompetensi tersebut sangat membantu peserta didik dalam memahami materi sehingga model ini sangat tepat di gunakan karna membuat peserta didik antusias dan lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Karna adanya pembagian kelompok sehingga membuat peserta didik kreatif dan berani berbicara di dalam kelas.

Suksesnya pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament*, menggunakan prosedur dalam membuat model pembelajaran *Team Game Tournament* berjalan dengan baik.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terdapat penggunaan model permainan sebagai berikut: (1) Setiap anggota tim memperoleh penomoran

1, 2, 3, dan 4 yang ditentukan oleh guru, (2) Tim lain diberi penomoran oleh guru, sehingga semua anggota tim yang memperoleh nomor 1, akan bermain di turnamen 1, yang memperoleh nomor 2 akan bermain di turnamen 2, nomor 3 akan bermain di turnamen 3 dan nomor 4 akan bermain di turnamen ke 4. Ada 4 macam kartu yang akan menjadi destinasi (takdir) bagi tim yang melempar dadu, berdasarkan mata dadu yang muncul. Tim mungkin akan mendapat kartu yaitu: a) merah: berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang harus dijawab oleh si pelempar dadu (anggota tim yang ikut dalam turnamen itu). b) biru: berisi pertanyaan yang juga berkaitan dengan materi, yang dapat dijawab dari hasil diskusi bersama oleh seluruh anggota tim. c) hijau: berisi pertanyaan yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran, tetapi bertujuan menguji anggota tim yang sedang ikut turnamen, apakah mereka mengetahui hal-hal yang sifatnya pribadi dari anggota-anggota timnya. d) kuning: berisi permintaan yang harus dipenuhi oleh anggota tim yang melempar dadu supaya dapat melempar dadu kembali untuk memperoleh kartu lainnya.

Adapun langkah-langkah yang mendukung penggunaan model *Team Game Tournament* adalah kompetensi pedagogik. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terdiri atas lima langkah-langkah berikut :

1. Penyajian kelas (*class presentation*)
 - a. Pembukaan
 - b. Pengembangan
2. Belajar dalam kelompok (*teams*)
3. Permainan (*game*)
4. Pertandingan (*tournament*)
5. Penghargaan Kelompok (*team recognition*).

Team Game Tournament merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang mudah diterapkan dengan dapat memahami keberagaman peserta didik tanpa harus membedakan status peserta didik sehingga dapat melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar. *Team Game Tournament* juga dapat melatih peserta didik untuk berperan aktif bagi peserta didik sebagai tutor dalam permainan. *Team Game Tournament* memiliki kelebihan yakni adanya turnamen akademik dalam proses belajar, dimana setiap kelompok akan mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen, ciri khusus *Team Game Tournament* yang tidak dimiliki oleh model pembelajaran lain yaitu siswa terlibat aktif

dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat *Game tournament* yang nanti akan ada penghargaan dari kelompok. keunggulan dalam *Team Game Tournament* dapat membentuk jiwa kompetitif peserta didik, bertanggung jawab, sportif, saling menghargai, dan bekerja sama.

2. Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Barombong

Team games tournament pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 6 peserta didik yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, *Team Game Tournament* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota team lain yang setara dalam kinerja akademik mereka. Nur & Wikandari (2000) menjelaskan bahwa *Teams games tournament* telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran.

Agar metode yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran biasa lebih efektif maka guru harus mampu melihat situasi dan kondisi siswa, termasuk perangkat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran untuk peserta didik berkemampuan sedang tentu berbeda dengan peserta didik yang pandai. Misalnya model pembelajaran *team game tournament* akan menjadi kurang efektif jika dipakai dalam kelas dengan jumlah peserta didik yang besar, karena berbagai alasan seperti sebagian mereka kurang memperhatikan pembicaraan guru, bicara sendiri dengan temannya, guru kurang optimal dalam mengawasi peserta didik (Ismail 2008:30)

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. peserta didik lebih tertantang dan bisa

berkerja sama dengan teman-temannya sehingga motivasi mereka meningkat, dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik maka hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Untuk itu guru harus menerapkan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan perilaku prososial.

Sebagai satuan pendidikan di SMP Negeri 2 Barombong memiliki permasalahan terkait dengan pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII.B, dari hasil pengamatan peneliti, ditemukan bahwa dalam pembelajaran PPKn terdapat beberapa permasalahan. Masalah yang paling mendasar yang dikeluhkan oleh peserta didik adalah peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, karena aktivitas peserta didik hanya sebatas mendengarkan penjelasan dari guru saja tanpa peran yang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini Berdasarkan hasil wawancara oleh Isnaeni, S.Pd guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII.b SMP Negeri 2 Barombong (observasi pada tanggal 23 Maret 2020) ditandai dengan (1) rendahnya minat peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran PPKn, ini ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang cenderung bermain-main sendiri saat proses pembelajaran berlangsung (2) rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep materi pelajaran PPKn yang diajarkan, ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Dapat disimpulkan bahwa guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar belum mampu menguasai model pembelajaran *Team Game Tournament* yang dapat membuat siswa atau peserta didik aktif dan senang dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan temuan-temuan pada pembelajaran tersebut peneliti mempunyai pemikiran untuk melakukan perbaikan pembelajaran di dalam perbaikan itu peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Dalam penggunaan pembelajaran model *Team Game Tournament* terlihat bahwa guru dalam mengajar di kelas VIII.b belum mampu menguasai pembelajaran dalam kelas hal ini diakibatkan jumlah siswa yang sangat banyak, ada sekitar 40 siswa sehingga menyebabkan durasi waktu yang di butuhkan sangat banyak, dan guru tidak bisa efisien dalam mengatur siswa pada saat pembelajaran, sehingga guru lebih menyukai menggunakan

model lain pada saat proses belajar mengajar. Hal ini terlihat pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran guru selalu menyebutkan sumber materi seperti media cetak. Dalam penyusunan materi di RPP, guru menyesuaikan dengan kurikulum dan tingkat perkembangan peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran disusun sedemikian rupa agar peserta didik tertarik dan mau belajar.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik agar kualitas pembelajaran dapat meningkat. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model yang tepat untuk melatih aktivitas peserta didik dalam hal permainan akademik dalam pembelajaran PPKn. Sehingga diharapkan peserta didik untuk aktif, kompetitif, dan kreatif serta menjunjung tinggi sportifitas dengan guru sebagai fasilitator.

Dari data yang diperoleh tentang Tingkat kemampuan guru dalam penggunaan model *Team Game Tournament* dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan guru dalam penggunaan model *Team Game Tournament* dalam hal (1) Pengelolaan belum efektif karena pengelompokan peserta didik belum kondusif (2) Pemahaman guru PPKn cenderung menotong (3) Manfaat model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membuat peserta didik tidak jenuh (4) Evaluasi, guru dapat melihat kemampuan peserta didik yang aktif dan kurang aktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kompetensi guru dalam merancang model pembelajaran *Team Game Tournament* pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Barombong sudah memenuhi 3 kriteria kompetensi guru yaitu (1) *Knowledge Criteria*, (2) *Performance Criteria*, dan (3) *Produk Criteria*.
2. Kompetensi guru PPKn dalam menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Barombong Kab. Gowa, sudah terlaksana namun masih kurang optimal, hal ini disebabkan karena adanya kelas dengan jumlah peserta didik yang terlalu banyak.

B. Saran

1. Untuk memaksimalkan penggunaan model *Team Game Tournament* seharusnya dilakukan pada kelas yang tidak padat peserta didiknya.
2. Proses kegiatan belajar mengajar di kelas hendaknya menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* sebagai upaya untuk lebih memahami materi pelajaran, melatih peserta didik bekerjasama, bertanggung jawab, memiliki keterampilan kooperatif sehingga peserta didik tidak hanya kompeten pada aspek kognitifnya saja, tapi juga pengembangan afektif dan motoriknya.

DAFTAR RUJUKAN

- Andersons. dan Ball.S. 1978. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Bakri, Noor Ms. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Daryono. 2008. *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta. PT.Rineka Cipta.
- Embron, Yohny.Imas. 2017. *Standar kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung. PT.Remaja Rosdakarya.
- Getteng ABD Rahman. 2011. *Menuju Guru Professional Dan Ber-Etika*. Yogyakarta : Penerbit Grha Guru.
- Hamzah dan Nina. Lamatenggo. 2016. *Tugas Guru Dalam Pembelajaran Aspek Yang Memengaruhi*. PT.Bumi Aksara.
- Himpunan Lengkap Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SIKDIKNAS) dan Standar Nasional Pendidikan. Yogyakarta.2019.
- Ismail, 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inofatif, Kreatif, dan Menyenangkan*. Semarang. Media Group.
- Mulyasa. 2005. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Priansa, Juni Donni. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung. CV.Pustaka Setia.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung : Rajagrafindo Persada.
- Soekanto, Soerjono. 2000. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2012.*Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz media.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Triyanto.2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya. PT.FajarnInterpratama Mandiri.
- Undang-Undang Republik Indonesia. No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS.
- Winarno.2014. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta. PT.Bumi Aksara.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Materi Dan Pembelajaran PKn*. Jakarta : Universitas Terbuka.